Discuts

Le magazine des manipulations sonores

GRATUIT

HISTOIRES DE GADGETS
JUKEBOX EXPERIMENTAL

INTERVIEW

FLO KAUFMANN

NUMERO 4 - HIVER 2012

kontact sonores

3>7 avril 2012
Chalon-sur-Saône

Pierre Henry
Christian Zanési
Arnaud Rebotini
Lionel Marchetti
Jérôme Noetinger
Le Grand Barouf
Infracid
Justice Yeldham
Compagy Fuck
Laurent Chanez
Karbido The Table
Creuse

Association Travers de son
www.kontactsonores.com

Sonic Protest 2012
10-15 avril

PARIS
MONTREUIL
ST-OUEN
REIMS
TOURS
DIJON
MARSEILLE

Xavier BOUSSIRON
Tony CONRAD
THE TOBACCONISTS
Terrie EX & Paal NILSEN-LOVE
TAPETRONIC
SUPER REVERB
Roro PERROT
RICE CORPSE
PUECH-GOURDON-BREMAUD
PLUS INSTRUMENTS
MEURTRE
LES HAUTS DE PLAFOND
Kim FOWLEY
Keiji HAINO
JUSTICE YELDHAM
Jozef van WISSEM
GHETTO BLASTARD
FALL OF SAIGON
ELECTRIC MANCHAKOU
BALENESE BEAST
ASTREINTE

www.sonicprotest.com

Discuts

Edition numéro 4
Magazine trimestriel
Hiver 2012
Gratuit
Tirage : 500 exemplaires
Rédaction et publication :
Alexis Malbert
www.alexismalbert.com
Photographies et illustrations :
Alexis Malbert
Sauf photo DJ-I-ROBOT :
www.dj-i-robot.com
Photo Turbothèque :
Arnaud Rivière
www.http.http.http.http.free.fr
Photo et dessin Disc-o-Mat :
Flo Kaufmann
www.floka.com
Mise en page et conception graphique :
Anne-Laure Bourgoin et Alexis Malbert
Impression :
Madame édit'
www.madame-edit.fr

Retrouvez sur le Blog du magazine :
discuts.blogspot.com
des infos et des liens sur les différents articles de ce numéro. Des actualités sur Discuts, et plein de sons à écouter !

N'hésitez pas à nous contacter pour plus d'informations :
info.discuts@yahoo.fr

EDITO

Il arrive parfois qu'un rêve fasse ressurgir de la mémoire un instant enfoui, l'apparition de ce souvenir à votre réveil deviendra peut-être un nouvel objet, voire un nouvel outil ou même une nouvelle pensée qui tournera en boucle, mais qui aura ses ouvertures. Telles ces tempêtes découvrant quelques statues antiques, dissimulées dans le sable depuis des siècles, c'est bien l'ordre chaotique et cruel des choses qui peut faire bouger les idées, prouvant ainsi que la matière est aussi mémoire. Les supports de stockage permettent non seulement la sauvegarde d'informations sonores, mais également la mise à disposition d'un patrimoine qui peut à tout instant devenir outil de création. Les outils de la mémoire sont ainsi des extensions de nos sens, ils enrichissent le langage. Loin de se limiter au disque gravé ou à des données numériques, l'objet sonore est aussi celui qui garde en mémoire sa propre morphologie, qui va reproduire tel ou tel son, rendant caduques les distinctions entre support et instrument. Il est sans doute aujourd'hui approprié de rendre compte de la diversité des objets sonores afin d'obtenir une base de données offerte à tous. Avec ces ressources, on peut encourager de multiples collaborations. Au-delà d'une simple valeur marchande, l'objet sonore vous est offert pour votre propre expérience qui, évidemment, se partagera. La pratique du son incite à la participation, car ne laisse jamais indifférent. Soit vous fuyez, soit vous restez et donc réagissez. Le sonore est le moyen idéal pour rendre visible notre monde toujours plus excitant. Faire avec les autres fera toujours plus de bruit !

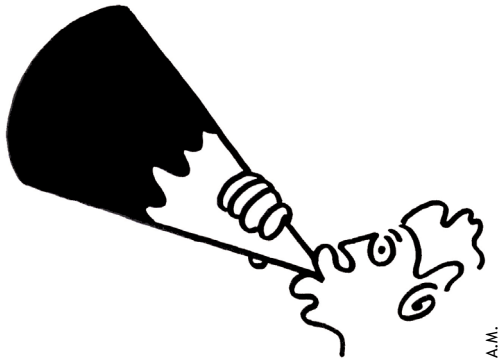
Alexis Malbert

Discuts Le magazine des manipulations sonores

HISTOIRES DE GADGETS

Né de l'essor de l'industrie au milieu du XIXème siècle le gadget devient vite un objet de consommation courante. Souvent inutile, plutôt distrayant, et bien mal considéré, il prend de multiples formes. Contribuant à forger notre vie moderne, et cela grâce à l'ingéniosité d'inventeurs souvent cachés dans l'ombre, cet objet reste une vraie curiosité. S'il est difficile de dresser un panorama complet de ces objets, le gadget sonore, voire acoustique, pour le différencier de l'électronique, reste quant à lui un sujet d'étude encore plus improbable mais pourtant bien réel et fascinant !

Depuis les appeaux utilisés pour la chasse jusqu'aux cadeaux offerts dans les paquets de céréales, en passant par les surprises des distributeurs de fêtes foraines, les exemples de gadgets à fonctions sonores ne manquent pas. Leurs formes souvent insolites produisent des sonorités caractéristiques.
Le sifflet est un parfait exemple : un sifflet en forme de clef dont on ne sait quelle serrure lui est destinée, une bague/sifflet faisant effectuer de drôles de gestes à celle qui la porte, le HUMANOTONE, un sifflet à nez, ou encore une flûte cachée dans un parapluie. Des explications sur l'origine de ces drôles d'idées seraient utiles. On les légitime plus lorsqu'elles revêtent un caractère éducatif, comme ces brosses à dents/sifflets destinées à l'hygiène des enfants dans les années 50. Plus médicales encore, on trouve différentes BOITES A MEUH utilisées par le DOCTEUR MOATTI pour le dépistage auditif. Chaque modèle produit différentes fréquences : la vache testant les graves, l'oiseau les aiguës, le mouton et le chat les moyennes fréquences.
Dans le monde des FARCES et ATTRAPES il y a le fameux COUSSIN PETEUR, dont l'origine remonte vraisemblablement à l'an 220 lorsque l'empereur romain HELIOGABALE l'utilise pour piéger ses invités dans ses banquets orgiaques. Cela explique peut-être l'intérêt que portent les Italiens aux gadgets farfelus, bien que cela soit plutôt lié à une grande production obligée d'objets/souvenirs que l'on trouve sur les nombreux sites touristiques du pays.



Bigophone en forme de montagne.

Très populaire dans le monde entier, et particulièrement en France, depuis les années 1880, le BIGOPHONE en a long à raconter. Né de son inventeur français Romain Bigot, cet instrument rudimentaire permet de transformer la voix de non-musiciens afin d'imiter une grande variété de sons. Ces objets souvent loufoques, peuvent parfois prendre forme de saucissons ou de miches de pain.
Le MAMMOTH ZOBO PHUNNYGRAPH, un de ses dérivés, est une sorte de KAZOO géant. Si le gadget a la particularité de tenir dans la poche, celui-ci parodie le phonographe par la présence d'un énorme pavillon d'où sortent les voix. A la base est installé un grand caisson en bois dans lequel plusieurs personnes peuvent rentrer et s'exclamer en chœur. On voit des centaines de sociétés bigophoniques, formées d'orchestres, apparaître durant une cinquantaine d'années, un patrimoine de rue souvent méprisé mais gigantesque, aujourd'hui perdu et qui reste à retrouver... Ce qu'on appelle aux Etats-Unis les NOISE MAKERS sont justement des objets aux formes variées produisant des sons acoustiques assez divers mais plus efficaces et plus puissants que nombre de gadgets sonores électroniques de poche.
Le succès populaire de certains magazines comme PIF GADGET, PICSOU MAGAZINE ou TELE GADGET s'inspirent en grande partie d'objets déjà existants dans différents domaines comme ceux de la science ou de la magie. Les gadgets sortent à profusion au travers

Cerveau coussin péteur.

de l'édition papier en particulier dans les années 70 et 80. On les retrouve dans tous les pays du monde industrialisé, accompagnant le magazine YIPS au Danemark ou le ALMANACCO TOPOLINO en Italie. Du «pistolet à morse» à la balle gore, émettant un bruit dégueulasse, en passant par la sirène pour skateboard, par la carte tonnerre, par le stylo gargouilleur, par la montre sonnette, par le ronflon, par le bzz bzz, on n'a pas fini d'en redécouvrir, et c'est sans compter les prototypes disparus. Autre curiosité, le BOZO BOZO, bâtonnet sur lequel est fixée une hélice que l'on fait tourner en le frottant avec une tige et qui change de sens lorsque l'on prononce << bozo ! bozo ! >>. Il s'agit en réalité d'un canular vendu comme un mystère de la science, visant à maîtriser un principe vibratoire. Le succès de ce gadget va d'une médaille d'or remportée au concours Lépine jusqu'à la sortie d'un tube ridicule, pressé en 45 tours en 1988, interprété par Rébecca.

Discuts Le magazine des manipulations sonores

Tous ces produits aguicheurs modèlent alors la pensée de ses utilisateurs en leur apportant de nouvelles connaissances au travers de formes à manipuler, mais toujours en les soumettant au simple et inconscient consumérisme. Libre à celui qui aime jouer de briser les frontières en détournant ces objets. On peut avec de l'astuce passer du jouet à l'arme culturelle.

A.M. Collection Discuts

Le «pistolet à morse» de Pif Gadget.

Sortis de l'enfance, certains artistes réalisent des projets parfois extraordinaires, comme Georges Spiegel qui, dans les années 40, fixe au dos de pigeons des sifflets MADE IN CHINA afin de produire une musique aérienne aléatoire entre les immeubles de la ville. Des répliques agrandies de gadgets sonores et associées à des instruments de musculation sont utilisées par des culturistes dans l'hilarante performance UNE HEURE D'ENTRAINEMENT de PETER SINCLAIR au début des années 90. Les gadgets sonores trouvent aussi leur place dans d'innombrables prestations Live de la musique bruitiste et expérimentale depuis plus d'un demi-siècle !

Photo anonyme Collection Discuts

Flûte parapluie des années 50.

Le gadget est la parole du monde matériel, le langage s'en inspire, fait naître de nouvelles formes d'expression. Leurs noms attribués sont assez explicites. Les objets plastiques du temps passé n'ont peut-être pas leur seule place au musée, ils ont encore leur mot à dire, à condition de les tenir dans les mains et d'en explorer toutes les facettes.

JUKEBOX EXPERIMENTAL

Dans les années 30, la radio n'est réservée aux Etats-Unis qu'à la musique blanche, le JUKE BOX plutôt appelé à l'époque Phonographe Automatique à Péage ou encore Boîte à Danser permet la propagande d'autres musiques et contribue ainsi à l'essor de nouvelles idées. Si ce dispositif mécanique complexe fascine par son côté rétro, il reste encore aujourd'hui un outil très complet pour la réalisation de projets d'expérimentations sonores.

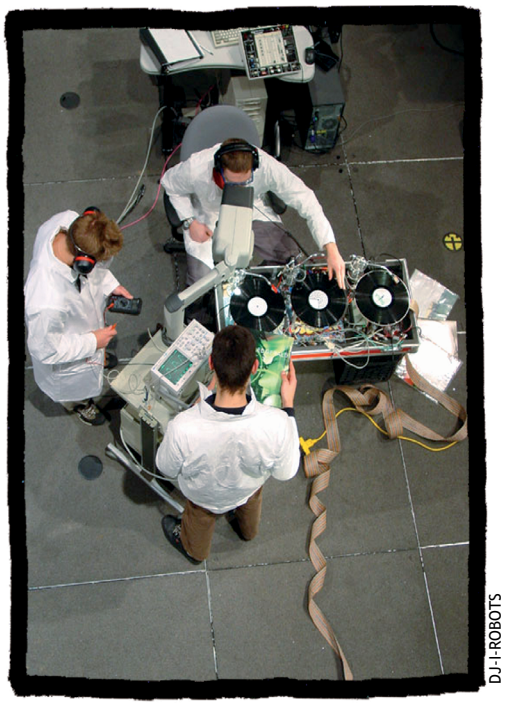
Certains documents attestent d'une origine marginale de cet appareil qui aurait été conçu par EDISON au début du XXéme, le dispositif était intégré dans un immense meuble en forme d'armoire d'horloge. Moins controversée, la version la plus connue a sa source dans les clubs de Jazz où le bruit et la fête coulent à flots quelques décennies plus tard…

Le principal intérêt de l'industrie phonographique réside dans le choix musical offert à ses clients, une grande diversité doit alors s'imposer pour obtenir un marché florissant. On a là un bon moyen de faire des affaires. Les lieux d'écoute deviennent imposants, lumineux et animés, rendus possibles par l'électricité qui fera aussi disparaître les PIANOS MECANIQUES apparus au XIXème siècle. On trouve aussi, dans les années 40, des bornes téléphoniques proposant d'être directement mis en relation avec une opératrice à la voix chaleureuse pour vous passer à travers le combiné le disque de votre choix.
Si aujourd'hui le JUKE BOX semble disparaître des lieux publics, une seconde vie lui est cependant accordée par de passionnants travaux d'artistes, démontrant à quel point la diversité des modes d'écoute reste importante.

HENRI-MICHEL BORDERIE conçoit en 1990 le MH TRONIC, un diffuseur de musiques aussi sacrées que contemporaines, rappelant les JUKE BOX présents dans quelques églises des années 50, mettant à dispositions des hymnes religieux. Ce dispositif ingénieux à CD est installé à l'église romane de Melle (Deux-Sèvres), dissimulé dans un meuble d'apparence antique. Il propose au visiteur d'être l'acteur de l'environnement musical qui l'enveloppe. Loin de se réduire à une simple machine, cette installation génère de multiples résonances, physiques et mentales, bien en dehors de toutes illustrations culturelles précises. Il s'agit avant tout d'une expérience mettant à profit l'acoustique du lieu. Il n'est pas conçu pour un public, il crée son public. Pour l'anecdote, HMB organisait déjà à l'âge de 10 ans avec ses camarades des Jeux olympiques du lancé de disques 78 tours !

Discuts Le magazine des manipulations sonores

En 1996, JEROME JOY crée le COLLECTIVE JUKEBOX, un projet audio libre mettant en œuvre un dispositif coopératif permettant à quiconque d'y déposer ses propres enregistrements. Précurseur de la diffusion d'information en réseau (les plates-formes d'écoute d'Internet n'étant à ce moment qu'à leurs balbutiements), l'idée prendra plusieurs formes. Cette machine met à disposition des musiques qui n'auraient sans doute pas trouvé d'autres lieux d'écoute. Aujourd'hui, le projet s'étend sur Internet, la liberté d'être soi-même acteur du système offre la possibilité d'ajouter, retirer, changer, modifier ou bien encore quitter le JUKE BOX.



DJ-I-ROBOTS

Dans le laboratoire du DJ-I-ROBOT.

En 2004, ARNAUD RIVIERE propose avec son invention la TURBOTHEQUE une lecture verticale des disques. Plutôt que d'écouter tous les titres d'un album les uns à la suite des autres, ce système superpose tous les morceaux simultanément, réduisant ainsi le temps passé à écouter un disque, sans perte de données. Le principe assez subversif est tout aussi critique puisqu'il invite à lutter contre le débordement de l'offre. L'accumulation excessive propose une nouvelle écoute des sons fixés et recompose ainsi automatiquement de nouvelles pièces sonores à partir d'albums existants.

De plus en plus le JUKE BOX semble aujourd'hui s'être transformé en programme interactif, accessible via nos ordinateurs ou nos appareils de communications mobiles. De nombreuses applications offrent désormais la possibilité d'interagir avec de riches bases de données. L'information coule à flot, le JUKE BOX déborde. Le monde prend la forme de ce que nous en faisons, sans doute que nous percevons l'entrée d'une nouvelle dimension ! Avant de passer dans l'Au-delà, de nouveaux robots apparaissent au début des années 2000, comme le projet collectif DJ-I-ROBOT, une triple platine automatisée et programmée par ordinateur pouvant mixer, scratcher et même faire tourner les disques jusqu'à 800 tours par minute ! Dans la continuité, on trouve également l'INTERNATIONAL DANCE PARTY conçu par NIKLAS ROY et INTERSTICES, une

A.R.

La Turbothèque d'Arnaud Rivière.

sorte de caisson à roulettes, module autonome comprenant musique disco, sonorisation, lumière, boule à facettes, laser et même machine à fumée !
La réalité augmentée nous promet une MUSIQUE AUGMENTEE (encore limitée à l'interaction de la pochette de disque qui s'anime à l'écran). Elle est née de l'imagination de ROLAND MORENO l'inventeur génial de la carte à puce, de la machine à tirer à pile ou face et de nombre d'instruments sonores électroniques bizarroïdes à ses débuts. Parmi ses dernières innovations, on peut découvrir CELIMENE, un programme informatique édité sur CD-ROM qui permet de superposer la mélodie d'une musique avec le texte d'une pièce de théâtre, d'un poème ou d'une chanson, l'effet obtenu est saisissant !

Le JUKE BOXE c'est aussi bien d'autres choses ! On dépasse rarement le simple gadget lorsqu'on utilise par exemple la WUB MACHINE. Ce mixeur démantèle le mp3 de votre choix pour le restituer sous forme de musique électronique froide et assez formatée, une idée qui a pourtant un fort potentiel. Le DISKEY, lui, permet de rentrer en communication directe avec le DJ, animant la soirée, pour voter dans sa playlist le prochain morceau qu'il passera. D'autres projets annoncent la possibilité d'observer en temps réel sur l'écran de votre ordinateur votre musique préférée, diffusée par une bobine TESLA géante, machine électrique et physique reproduisant le son au travers d'éclairs foudroyants.

La diversité de ces distributeurs de sons existe aussi pour nous démontrer que le long débat sur « la machine remplacera-t-elle l'homme ? » est bien dépassé, car notre imagination n'est sûrement pas à reproduire. Le JUKE BOX est un dispositif né d'un désir de partage qui invite à faire la différence entre l'art et l'entourloupe commerciale. Pour toujours être à l'écoute, il nous faut des extensions. Les jeux sont ouverts.

Henri-Michel Borderie : borderie.blogspot.com
Jérôme Joy : www.jeromejoy.org www.collectivejukebox.org
Arnaud Rivière : www.http.http.http.http.free.fr
DJ I ROBOT : www.dj-i-robot.com

*Le Collective JukeBox sera présenté à **L'Institut des Archives Sauvages**. Exposition à la Villa Arson de Nice du 17 février au 28 mai 2012.*

Discuts Le magazine des manipulations sonores

INTERVIEW

FLO KAUFMANN ET SON DISC-O-MAT

Au milieu du XXème siècle étaient installées dans les lieux publics des grandes métropoles de mystérieuses cabines dans lesquelles on pouvait, pour une somme dérisoire, enregistrer sa voix directement sur un disque, gravé automatiquement. Passionné et spécialisé dans la conception de supports sonores et autoproclamé BRICOLEUR UNIVERSEL, l'artiste suisse FLO KAUFMANN réalise le DISC-O-MAT, une réplique fonctionnelle de cette curiosité commerciale. C'est certain, nous aimerions revoir ces cabines, aujourd'hui oubliées, à tous les coins de rues !

Discuts : Quand et comment as-tu eu l'idée du DISC-O-MAT ?

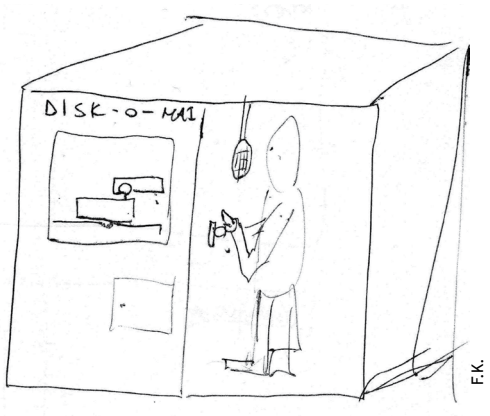
Flo Kaufmann : L'idée en elle-même n'est pas nouvelle, d'autres machines de ce type ont existé entre les années 40 et 60, on les utilisait dans les endroits publics, les lieux touristiques, ou encore dans les bases militaires américaines durant la seconde guerre mondiale. Il existe à ce sujet toute une collection à faire de ces disques de soldats qui enregistraient leurs derniers mots avant de ne jamais revenir. Je possède beaucoup de ces disques qui sont parfois des traces d'expérimentations audio de l'époque. Comme je travaille à la production de disques depuis maintenant une vingtaine d'années (je grave des masters, presse des vinyles et fais des dubplates), mon rêve était d'offrir cette possibilité de pouvoir enregistrer son propre disque instantanément dans une machine prévue à cet effet et placée dans les lieux publics comme des magasins de disque, dans la rue ou n'importe où ailleurs. Beaucoup de gens me demandent si je peux leur graver rapidement un disque unique à usage personnel. Cette machine me permet de répondre à leur besoin, à pour un très bas coût. D'autre part, mon projet est né lors d'une préparation d'exposition, c'est ce qui m'a le plus poussé à aboutir à sa réalisation. J'ai donc conçu le DISC-O-MAT pour la foire de Bâle en 2008. J'ai terminé la première version sous pression en seulement six semaines avant l'ouverture de l'expo et avec zéro budget !

Mon installation fait maintenant l'objet de débats sur les modes de production de l'art, la domination du digital dans les médias ou encore le copyright.

Je présente aujourd'hui ce travail dans différentes expositions d'art contemporain ainsi que des festivals de musique en plein air partout en Europe.

D : Peux-tu expliquer quel procédé technique tu as utilisé ?

FK : Vous entrez dans la cabine d'enregistrement, vous glissez dans le coin une pièce de 5 francs suisses (ce prix est symbolique, quand j'étais plus jeune, les disques 45 tours coûtaient toujours 5 frs chez les disquaires), un disque est chargé automatiquement sur la platine, vous appuyez sur le bouton d'enregistrement puis chantez ou parlez dans le microphone placé en face de vous. Le son est amplifié, compressé jusqu'à arriver dans la tête de gravure qui va donner forme au sillon, suivant exactement ce que vous exprimez. Le son est alors gravé en temps réel sur un disque vierge, suivant un procédé totalement analogique. Ces disques ne sont pas faits de la même matière que les disques vinyles classiques, ils sont faits de polycarbonate, comme le support CD. Après 80 à 90 secondes (le temps a été limité mais peut être théoriquement de 4 minutes) le disque est éjecté sur le côté à l'extérieur du DISC-O-MAT, le transport et la manipulation du disque se font à l'aide de moteurs pas à pas et d'un vieil aspirateur.



F.K.

D : Est-ce que tu considères ce projet comme une pièce unique, ou est-ce qu'il pourrait faire l'objet d'une duplication, d'une industrialisation ?

FK : A l'heure actuelle il est tout à fait unique. J'ai un budget assez limité et je dois parfois faire avec les moyens du bord, chaque détail est improvisé. Mais j'ai bien en vue d'en réaliser d'autres. Imaginez qu'il y en ait un dans toutes les villes ! Si je pouvais obtenir des fonds (il me faudrait environ 30000 euros) je serais prêt à en construire plusieurs sur commande. J'ai aussi l'intention de diffuser en open source la version complète des plans de fabrication.

F.K.

Le Disc-o-Mat de Flo Kaufmann.

D : As-tu d'autres projets sur lesquels tu travailles actuellement ?

FK : En ce moment je perfectionne un nouveau modèle de graveur de disque, je travaille aussi sur la conception d'un synthétiseur modulaire analogique. Mais j'ai un rêve depuis longtemps, ce serait de pouvoir voler avec une machine entièrement fabriquée maison, et j'ai commencé sa construction !

www.floka.com

Discuts Le magazine des manipulations sonores

Des projets ? Des réalisations ? Des découvertes ?
Vous voulez qu'on en parle ?

Contactez Discuts : info.discuts@yahoo.fr